Коллегия Хитрецов

АРХЕТИП БАРДА

Прошелестев плащом, полуэльф метнул последнюю пару кинжалов в наступающего на него гнолла, который, воодушевленный этим, бездумно рванул вперед. Однако при его приближении легкая улыбка скользнула по губам полуэльфа, выхватившего новые клинки, спрятанные под плащом.

Эти барды исполняют захватывающие трюки с ножами, демонстрируют несравнимую ловкость рук и акробатику на потеху толпы. На Коллегию Хитрецов часто смотрят сверху вниз и называют «Бандой поющих плутов». Однако, в то время как плуты полагаются на скрытность, представители этой Коллегии расчитывают на смекалку для победы в битвах. Использование слабых сторон их противников – это их любимая игра, и правила в этой игре постоянно меняются. С клинками, не менее острыми чем их языки, они могут изменить ход боя за несколько секунд.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УМЕНИЯ

Начиная с 3 уровня, вы получаете владение навыком Обман, или, если вы уже владеете им, то вы удваиваете свой бонус мастерства по отношению к нему. Также вы получаете владение инструментами отравителя.

ПРОХВОСТ

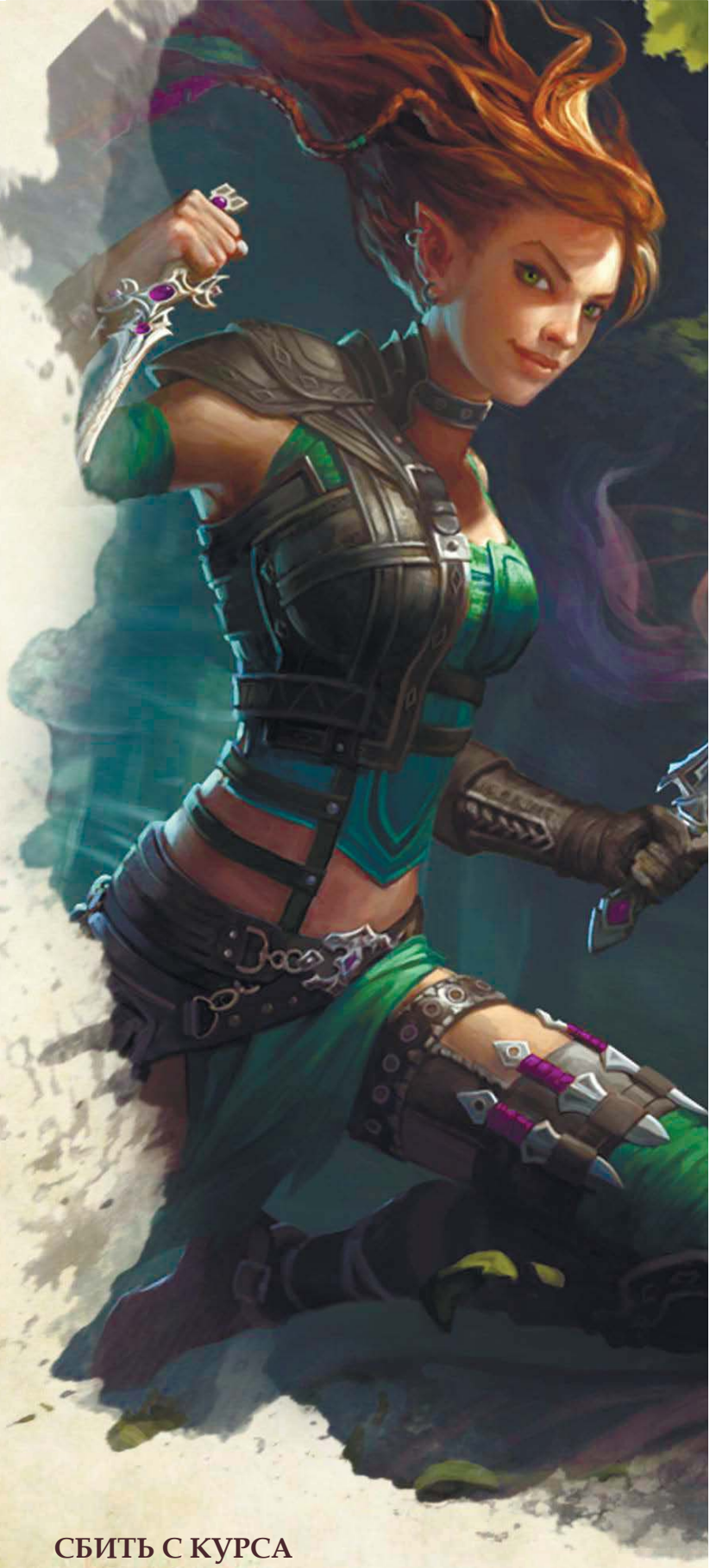
Начиная с 3 уровня, вы получаете доступ к Хитростям. Вы можете выбрать любые три по вашему выбору, и можете заменить одну из них каждый раз, когда повышаете уровень. Хитрость применяется бонусным действием, если в тексте Хитрости не указано иное. Хитрость использует Кубик Вдохновения барда и использует следующую вашу Сл.:

Сл. Хитрости = 8 + БМ + модификатор Харизмы или Ловкости (по вашему выбору).

Если вы попробуете использовать Хитрость на одной и той же цели повторно в течении часа, то она получит преимущество на спасбросок против вашей хитрости.

РАЗВИТИЕ

На 6 уровне вы получаете Кубики Хитрости (d8) в количестве, равном вашему Бонусу Мастерства. Вы можете применять Кубик Хитрости только к целям, которые провалили спасбросок против вашей Хитрости.



СБИТЬ С КУРСА

На 14 уровне, когда противник атакует вас или вашего союзника на расстоянии 5 футов от вас, вы можете реакцией добавить ваш Бонус Мастерства к защите атакуемого. Если после этого атака промахивается, вы можете выбрать новую цель атаки (используя те же броски атаки цели), находящуюся на расстоянии, доступном атакующему.

ХИТРОСТИ

Смесь игр, уловок и тактики ведения боя, Хитрости направленны на наивность противников, а не их физические слабости.

РАЗДРАЖЕНИЕ

Действием выберите двух врагов которые вас слышат и понимают, на расстоянии до 60 футов. Они должны пройти спасбросок Харизмы против вашей Сл. Хитрости. В случае провала цель будет иметь помехи спасбросков и атак до конца своего следующего хода.

ПОДМОГА

Бросьте кубик вдохновения, и выберите количество союзников, равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1), не более чем в 30 футах от вас. Эти союзники получают временные хиты, равные значению броска. Существа больше не могут получать временные хиты от этой способности, пока не окончат короткий или продолжительный отдых.

ДРАЗНИТЬ

Действием выберете цель, которая слышит и/или видит вас на расстоянии не более 60 футов. Она должна пройти спасбросок Мудрости против вашей Сл. Хитрости. В случае провала цель получает помеху при атаках по всем целям, кроме вас, также она обязана двигаться минимум на половину своей скорости в вашу сторону каждый ход. В конце каждого своего хода цель повторяет спасбросок, чтобы освободиться от эффекта или на нее может быть наложено заклинание «Успокоить эмоции». К следующей атаке по этому существу прибавляется Кубик Вдохновения.

СНОРОВКА

Во время следующей атаки по существу вы можете применить к оружию любой имеющийся у вас яд (до самой атаки) и Кубик Вдохновения к броску атаки.

ШУМ

Во время следующей вашей ближней атаки, цель этой атаки должна пройти спасбросок Телосложения против вашей Сл. Хитрости, и вы можете добавить Кубик Вдохновения к броску урона. В случае провала цель мгновенно теряет концентрацию на заклинании, которое поддерживала в данный момент. При провале на 5 и более единиц, цель также получает помеху спасбросков Интеллекта до конца своего следующего хода, а при провале на 10 и более единиц – ещё и спасбросков Мудрости.

ГАМБИТ

Действием вы можете выбрать цель, которая может вас атаковать, и провоцируете атаку по возможности от неё. Цель должна пройти спасбросок Мудрости против вашей Сл. Хитрости. В случае провала атака промахивается, а цель считается сбитой с ног, после чего вы можете провести по ней атаку, добавив Кубик Вдохновения к броску урона.

КРАЖА

Во время следующей вашей атаки добавьте Кубик Вдохновения к броску повреждений, и цель атаки должна пройти спасбросок Мудрости против вашей Сл. Хитрости. В случае провала вы можете украсть что-либо у цели и она не заметит этого. Вы не можете красть экипированную броню или оружие из рук.

ОТВЛЕКАЮЩИЙ МАНЁВР

Действием вы можете разорвать дистанцию с целью на расстоянии 15 футов от вас и бросить Кубик Вдохновения, получив временные хиты в количестве, равном броску. Следующая атака по вам осуществляется с помехой.

Автор оригинального текста: Ill Bell
Перевод: Айвендил и Ярослав Марченко в лице Гильдии Вольных Переводчиков, 15.06.2017
Редактор перевода: Михаил Bi_Cha_Ra Быков